



**Nuevas Funciones en Cubase 5.1.1**



**CUBASE 5**

Advanced Music Production System



Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Marion Bröer, Sabine Pfeifer, Heike Schilling

La información contenida en este documento está sujeta a cambios sin previo aviso y no representa compromiso alguno por parte de Steinberg Media Technologies GmbH. El software descrito en este documento está sujeto a un Acuerdo de Licencia y no podrá ser copiado a otros medios excepto del modo específicamente permitido en el Acuerdo de Licencia. Ninguna parte de esta publicación podrá ser copiada, reproducida, transmitida o grabada en modo alguno, cualquiera que sea la finalidad, sin previo permiso escrito de Steinberg Media Technologies GmbH.

Todos los nombres de productos y compañías son marcas registradas ™ o ® por sus respectivos propietarios. Windows XP es una marca registrada de Microsoft Corporation. Windows Vista es una marca registrada propiedad de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/u otros países. El logotipo de Mac es una marca registrada usada bajo licencia. Macintosh y Power Macintosh son marcas registradas. MP3SURROUND y el logotipo de MP3SURROUND son marcas registradas de Thomson SA en los Estados Unidos y otros países, usados bajo licencia de Thomson Licensing SAS.

Fecha de lanzamiento: 18 de Noviembre de 2009

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2009.

Todos los derechos reservados.

**Tabla de Contenidos**

<b>5</b>	<b>Introducción</b>
6	¡Bienvenido!
<b>7</b>	<b>Trabajando con las nuevas funciones</b>
8	El diálogo Asistente de Proyecto
9	Manejando plantillas de proyecto
10	AmpSimulator

## Introducción

# ¡Bienvenido!

¡Bienvenido a Cubase 5.1.1! Esta versión es compatible con Apple Mac OS X Snow Leopard (10.6) y Microsoft Windows 7. Nuevas funciones fueron añadidas para todos los usuarios de Cubase.

Este documento detalla y describe las características que han sido añadidas o modificadas al programa desde la versión 5.1.0.

## Acerca de las versiones del programa

La documentación cubre los dos sistemas operativos o “plataformas” diferentes; Windows y Mac OS X.

Algunas funcionalidades y ajustes son específicos de una de las plataformas. Ello se indica claramente en los casos en que sea aplicable. En otras palabras:

⇒ Si no se indica lo contrario, todas las descripciones y procedimientos en la documentación adjunta son válidas tanto para Windows como para Mac OS X.

## Convenciones de comandos de teclado

Muchos de los comandos de teclado por defecto de Cubase usan teclas modificadoras, algunas de las cuales son diferentes dependiendo del sistema operativo. Por ejemplo, el comando de teclado por defecto para deshacer es [Ctrl]-[Z] bajo Windows y [Comando]-[Z] bajo Mac OS X.

Cuando en este manual se describen comandos de teclado con teclas modificadoras, se muestran con la tecla modificadora de Windows primero, del siguiente modo:

[tecla modificadora Windows]/[tecla modificadora Mac]-[tecla]

Por ejemplo, [Ctrl]/[Comando]-[Z] significa “pulse [Ctrl] en Windows o [Comando] en Mac OS X, y después pulse [Z]”.

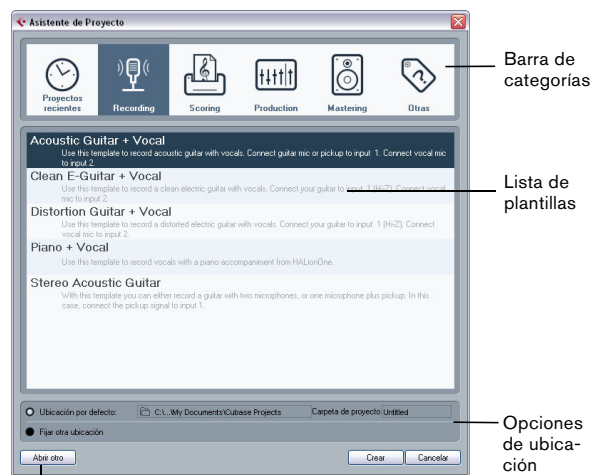
Asimismo, [Alt]/[Opción]-[X] significa “pulse [Alt] en Windows o [Opción] en Mac OS X, y después pulse [X]”.

⇒ Por favor, tenga en cuenta que este manual a veces se refiere a hacer clic con el botón derecho, por ejemplo para abrir menús contextuales, etc. Si está usando un Mac equipado con un ratón de un solo botón, mantenga pulsado [Ctrl] y haga clic.

**Trabajando con las nuevas funciones**

## El diálogo Asistente de Proyecto

Para abrir el diálogo Asistente de Proyecto seleccione el comando “Nuevo Proyecto...” desde el menú Archivo. En este diálogo puede acceder a proyectos abiertos recientemente y crear nuevos proyectos, que pueden ser vacíos o se pueden basar en una plantilla.



Botón “Abrir Otro”

El diálogo Asistente de Proyecto también se abrirá en los siguientes casos:

- Si abre Cubase con la opción “Mostrar Asistente de Proyecto” seleccionada en el menú emergente “Acción Inicial” en las Preferencias (página General).
- Si mantiene pulsada la tecla [Ctrl]/[Comando] mientras abre Cubase.

### Abrir proyectos recientes

La categoría Proyectos Recientes en la barra de categorías del diálogo Asistente de Proyecto contiene una lista de proyectos abiertos recientemente. Cuando seleccione un elemento en esta categoría, el botón Crear se convertirá en “Abrir”, permitiéndole abrir el proyecto correspondiente. Esta lista es similar a la lista en el submenú Proyectos Recientes, en el menú Archivo.

## Elegir una plantilla

En la barra de categorías en el diálogo Asistente de Proyecto, las plantillas de fábrica disponibles están ordenadas en las categorías predefinidas Recording, Production, Scoring, Mastering. Además, hay una categoría Otras que contiene la plantilla de proyecto por defecto y todas las plantillas que no están asignadas a ninguna de las demás categorías.

Cuando haga clic en una categoría, la lista inferior muestra las plantillas de fábrica de esta categoría que fueron instaladas con Cubase. Cualquier nueva plantilla que cree se añadirá arriba de la lista correspondiente, para su conveniente acceso.

- Para crear un proyecto vacío que no se base en una plantilla, seleccione la opción “Empty” en la categoría Otras y haga clic en el botón Crear.
- Un proyecto vacío se creará también si no hay ninguna plantilla seleccionada en la categoría mostrada.
- Puede renombrar o eliminar una plantilla haciendo clic derecho en la lista y seleccionando la opción correspondiente en el menú contextual.

## Elegir una ubicación de proyecto

Las opciones en la parte inferior del diálogo le permiten especificar el lugar en el que se guardará el proyecto.

- Seleccione “Ubicación por defecto” para crear el proyecto en la ubicación de proyecto por defecto (como aparece en el campo de ruta), y haga clic en Crear.
- En el campo “Carpeta de proyecto” puede especificar un nombre para la carpeta de proyecto. Si no especifica una carpeta de proyecto aquí, el proyecto residirá en una carpeta llamada “Sin Título”.

⇒ Para cambiar la ubicación de proyecto por defecto, simplemente haga clic en el campo de ruta. Se abrirá un diálogo, permitiendo especificar una nueva ubicación por defecto.

- Seleccione “Fijar otra ubicación” y haga clic en Continuar para crear el proyecto en una ubicación diferente.
- En el diálogo que aparece, especifique una ubicación y una carpeta de proyecto.

## Abrir Otro

El botón “Abrir Otro” le permite abrir cualquier archivo de proyecto en su sistema. Esto es idéntico a usar el comando Abrir en el menú Archivo.



# Manejando plantillas de proyecto

## Guardar plantillas

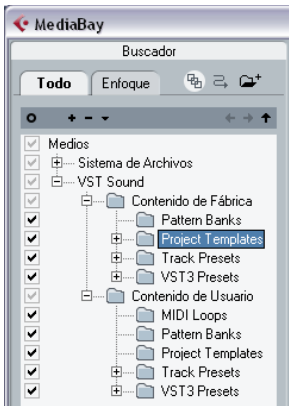
El diálogo “Guardar como Plantilla” ahora dispone de una sección Editor de Etiquetas, donde puede asignar la plantilla a una de las cuatro categorías de plantilla que se muestran en el diálogo Asistente de Proyecto y/o introducir una descripción para la plantilla. Esta descripción también se puede encontrar en el diálogo Asistente de Proyecto.

- Simplemente seleccione una categoría del menú emergente Template Category y/o introduzca una descripción en el campo Content Summary.

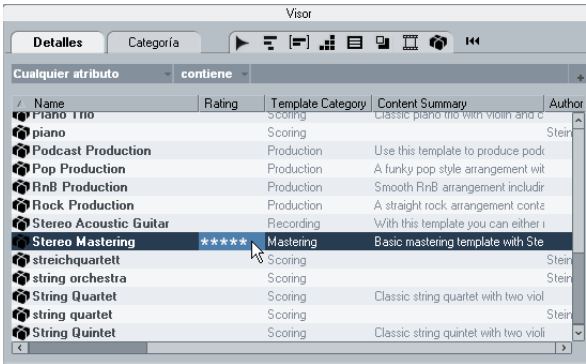
⇒ Si no elige un atributo de tipo de plantilla (Template Category), la nueva plantilla se mostrará en la categoría Otras en el Asistente de Proyecto.

## Mostrar y etiquetar plantillas de proyecto en la MediaBay

El nodo VST Sound en la sección Buscador ahora le ofrece un atajo a las plantillas de proyecto incluidas. Las plantillas se encuentran dentro de la subcarpeta “Project Templates” de la carpeta Contenido de Fábrica. Si salva sus propias plantillas de proyecto usando el diálogo “Guardar como Plantilla”, estas plantillas se encontrarán dentro del nodo Contenido de Usuario.

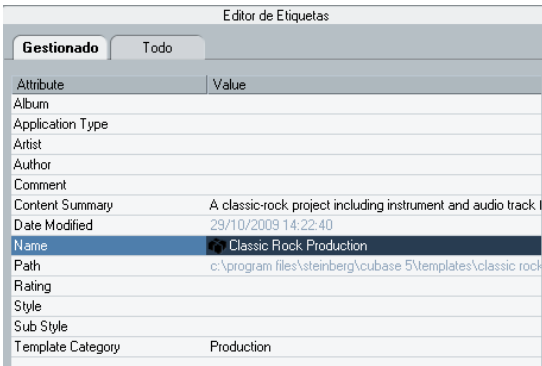


Si selecciona una plantilla de proyecto en el Visor, sus etiquetas también se mostrarán en el Editor de Etiquetas.



Plantillas de proyecto en el Visor

⇒ Si las etiquetas Template Category y Content Summary no se muestran en el Visor, debe activar las casillas de verificación correspondientes en la columna Viewer del diálogo Gestionar Etiquetas.



Una plantilla de proyecto en el Editor de Etiquetas

Puede etiquetar las plantillas de proyecto para seleccionar un rating, entrar una descripción en el campo Content Summary (visible en el diálogo Asistente de Proyecto), seleccionar una nueva categoría para la plantilla (Template Category) etc. Estas etiquetas se guardan con la plantilla de proyecto.

Para más información sobre el etiquetado vea el capítulo “MediaBay” en el Manual de Operaciones.

# AmpSimulator

Se ha actualizado el panel del plug-in AmpSimulator, pero los parámetros son los mismos que en la versión previa.



AmpSimulator es un efecto de distorsión, que emula el sonido de varios tipos de combinaciones de amplificadores de guitarra y cabinas de altavoces. Tiene disponible una amplia selección de modelos de amplificadores y cabinas.

Están disponibles los siguientes parámetros:

Parámetro	Descripción
Drive	Controla la cantidad de overdrive de amplificación.
Bass	Control de tono de las frecuencias bajas.
Middle	Control de tono de las frecuencias medias.
Treble	Control de tono de las frecuencias altas.
Presence	Úselo para realzar o apagar las frecuencias altas.
Volume	Controla el nivel de salida global.
Menú emergente Amplifier	Haga clic sobre el nombre del amplificador actualmente seleccionado para abrir un menú emergente con todos los modelos de amplificadores disponibles. Le permite seleccionar un modelo de amplificador. Esta sección se puede eludir seleccionando "No Amp".
Menú emergente Cabinet	Haga clic sobre el nombre de la cabina actualmente seleccionada para abrir un menú emergente con todos los modelos de cabinas de altavoz disponibles. Le permite seleccionar una cabina de altavoz. Esta sección se puede eludir seleccionando "No Speaker".
Damping Lo/Hi	Más controles de tono para dar forma al sonido de la cabina de altavoz seleccionada. Haga clic sobre los valores, introduzca un nuevo valor y presione la tecla [Intro].